

**Que es un Identificador**

Son los nombres que se le dan alas variables, funciones, clases, objetos y espacios de nombre.

**PARA QUE SIRVE**

Sirve para identificar las entidades del programa (clases, variables, funciones y tipos compuesto etc.)

**Que representa**

**un programa de algoritmos**

**reglas**

**1. Debe comenzar con una letra (A a Z Mayúsculas o minúsculas) y no deben contener espacios en blanco.**

**2. letras, dígitos y caracteres como la subraya**

**(\_) están permitidos después del primer carácter.**

**3. la longitud de identificadores puede ser de varios caracteres. Pero es recomendable una longitud promedio de 8 caracteres.**

**4. el nombre del identificador debe dar una idea del valor que contiene.**

**Ejemplos**

1. **Char \_este\_es\_un\_identificador**
2. **Una Variable**

**Una Función**

**\_Parámetro**

**\_Entero64\_bits**

**TApplication**

**que es una variable**

**Como su nombre lo dice varia su valor durante la ejecución de un programa, y se representa con letras**

**Que es una constante**

**Una constante no varía su valor y generalmente se representa con números**

**Ejemplos de variables**

1. **x = 12.3**
2. **a = 15**
3. **pi = 3.1416 costo = 2500**
4. **i := i + 1**

**ejemplos de constantes**

1. **0 -1 +30000**
2. **0.0 -1. .3E5 0.0001 1.E-4**
3. **1.D-5**
4. **'Hola!'**
5. **FALSE. .TRUE.**

